The Blending Dead

Alumnos

- **Fabián Aguirre Martín**
- **Jorge Sancho Calvo**

Tutoriales

Tutoriales de Físico Molón para la creación de la ciudad, lógica de enemigos, vida y barra de vida, cámara controlada por ratón y menús:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLB2F690663CA5A9F0

Tutoriales de Enrique Rendón Angulo, profesor de la asignatura, base para manejar Blender, lógica para mover personaje, escena de fondo, generación del ejecutable y lógica de muerte:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLAgWO6UbUPRZ4R_Og9h-pAxpkQinAl2tT

Texturas

Textura cristales edificio, recortada por nosotros:
http://texturez.com/textures/glass/3705

Texturas de edificios y piedra, proyecto “Shoot'em All” de John Ireland, proporcionado por el profesor de la asignatura Enrique Rendón Angulo.

Textura de carretera (editada para poner acera y hacer imágenes para cruces, autopista…) de los ejercicios de la asignatura.

Textura de hierba para el parque:
http://www.cgtextures.com/texview.php?id=38379&PHPSESSID=k83mpvhkq0ae4pcijrn0slo905

Modelos

Expendedor: http://tf3dm.com/3d-model/fridge-nuke-cola-20231.html

Bate : http://tf3dm.com/3d-model/baseball-bat-3d-game-model-42808.html

Zombie (con animación para andar): http://www.blendswap.com/blends/view/76443

Semáforo: http://www.blendswap.com/blends/view/46297

Mobiliario Urbano: http://virtualworlds.wikia.com/wiki/Low_Poly_Cooperative

Música

http://www.freesound.org/

http://incompetech.com/

Los sonidos del bate y los zombis son propios, grabados por Fabián Aguirre.

Imágenes

Hemos usado algunas imágenes renderizadas con el proyecto de Blender para utilizar en los menús.

Trabajo de componentes

El modelo de zombi junto con su animación de andar se enlazan en las fuentes, así como el mobiliario urbano de la ciudad.

La parte hecha por Fabián Aguirre es el modelado y texturado del personaje principal, gran parte de los modelos de edificios, y las animaciones del personaje principal de atacar, retroceder y saltar. También la barra de vida y las hordas de zombis (con su lógica), además de la guía del usuario, el mapa y la animación que sirve de introducción (de la que hay un vídeo).

La parte hecha por Jorge Sancho es la parte de decoración de la ciudad (farolas, parques, bancos, etc), unos pocos edificios, la navigation mesh que evita los obstáculos, las animaciones de andar, correr, permanecer inactivo y la de shape keys (respirar) del principal, los menús y sus imágenes renderizadas, así como el control de personaje y la música del juego.

Gran parte del trabajo se ha realizado entre los dos miembros, mucha de la lógica y las ideas o por ejemplo la creación de la ciudad con el sistema de partículas, así como la documentación y la creación de la historia.